

# Tempo d'estate

## Battibaleno

L'estate è un momento prezioso per le attività del nostro oratorio.

"Anche se il Grest si presenta come un tempo di gioco, ha la possibilità di essere davvero un tempo speciale. I bambini e i ragazzi vivono l'esperienza della comunione, gli adolescenti comprendono il valore del servizio nella loro disponibilità come animatori, i genitori si nutrono della gioia e dell'allegria che i più piccoli sanno trasmettere" (Mons. Francesco Beschi).

Il titolo del Grest, scelto per questa estate, in accordo con gli oratori delle Diocesi lombarde, è "BATTIBALENO, insegnaci a contare i nostri giorni".

Il Signore ci ha dato in dono la vita e la vita è fatta di eventi che si susseguono nel tempo che ci è dato di vivere. Vogliamo imparare con i ragazzi a considerare il tempo come occasione propizia per costruire la propria vita, recuperando un senso del tempo legato alla sua preziosità: il tempo è dono da investire. Proprio un tempo particolare come l'estate, libero da impegni pressanti, si offre come un tempo interessante per imparare a gestirlo in modo intelligente.

Molti sono i valori che emergono da una piena consapevolezza del tempo vissuto come dono e valorizzato in ogni momento: spazi di silenzio, di attività, di comunicazione, di apertura agli altri, di riposo, di accoglienza e di gratuità.

Il tempo non ci è donato per sovraccaricarci di cose da fare,

ma per realizzarle nel modo migliore.

Il Signore ci ha dato in dono la vita e il tempo, mentre noi li stiamo chiudendo dietro a orari e programmi sempre più dettagliati. E così non c'è tempo per le persone

e si fatica a comunicare, non c'è spazio per vedere sé e gli altri nella verità e nella libertà. Eppure la vita, il tempo, gli altri... sono un dono da accogliere e vivere con amore.

"Il tempo è per la vita. Ma perché la vita sia bella è necessario scoprire il valore delle cose, l'importanza delle persone, la straordinaria possibilità di percepire la grandezza del cuore di Dio" (Mons. Francesco Beschi).

Le attività di ogni giornata del Grest (lavori di gruppo, laboratori e giochi) prenderanno spunto dalla storia "MOMO, alla conquista del tempo" di M. Ende, che gli animatori rappresenteranno a puntate all'inizio di ogni giornata. Dall'episodio della storia si ricava il tema della giornata: tempo dell'accoglienza, dell'amicizia, della gratuità, dell'aiuto, della solitudine, della pazienza, della prova, che sarà argomento di riflessione durante i lavori di gruppo.



### NOTE ORGANIZZATIVE

#### Quando

Dal 26 giugno  
al 16 luglio

#### Orari

dalle 9,00 alle 11,45  
e dalle 14,30 alle 17,30

#### Chi

Dall'ultimo anno  
della materna  
alla prima superiore

#### Quota

€ 15 alla settimana  
escluse le gite.

## PROGETTO GREST 2011

L'estate è un momento prezioso per le attività del nostro oratorio.

"Anche se il Grest si presenta come un tempo di gioco, ha la possibilità di essere davvero un tempo speciale." (Monsignor Francesco Beschi). Il Grest è un'avventura che si rinnova continuamente, ma che si propone sempre come momento educativo, aggregativo e di crescita per tutti coloro che ne prendono parte: dai bambini, i primi fruitori, agli adolescenti, che sempre più acquistano responsabilità, fino ai giovani e agli adulti che con i sacerdoti organizzano l'importante evento estivo.

Il titolo del Grest, scelto per questa estate, in accordo con gli oratori delle Diocesi lombarde, è "BATTI BALENO, insegnaci a contare i nostri giorni".

### TEMA: il tempo

Il Signore ci ha dato in dono la vita e la vita è fatta di eventi che si susseguono nel tempo che ci è dato di vivere. Vogliamo imparare con i ragazzi a considerare il tempo come occasione propizia per costruire la propria vita, recuperando un senso del tempo legato alla sua preziosità: il tempo è dono da investire. Proprio un tempo particolare come l'estate, libero da impegni pressanti, si offre come un tempo interessante per imparare a gestirlo in modo intelligente.

Molti sono i valori che emergono da una piena consapevolezza del tempo vissuto come dono e valorizzato in ogni momento: spazi di silenzio, di attività, di comunicazione, di apertura agli altri, di riposo, di accoglienza e di gratuità.

Il tempo non ci è donato per sovraccaricarci di cose da fare, ma per realizzarle nel modo migliore. Il Signore ci ha dato in dono la vita e il tempo, mentre noi li stiamo chiudendo dietro a orari e programmi sempre più dettagliati. E così non c'è tempo per le persone e si fatica a comunicare, non c'è spazio per vedere sé e gli altri nella verità e nella libertà. Eppure la vita, il tempo, gli altri ... sono un dono da accogliere e vivere con amore.

Le attività di ogni giorno (lavori di gruppo, laboratori e giochi) prenderanno spunto dalla storia "MOMO, alla conquista del tempo" di M. Ende, che gli animatori rappresenteranno a puntate all'inizio di ogni giornata. Dall'episodio della storia si ricava il tema della giornata: tempo dell'accoglienza, dell'amicizia, della gratuità, dell'aiuto, della solitudine, della pazienza, della prova ...

### STORIA: "MOMO, alla conquista del tempo" di M. Ende

Questo racconta le vicende di una ragazzina, Momo, che restituisce agli uomini il tempo: quel tempo che gli Uomini Grigi avevano trafugato. L'aiuta in questa impresa Mastro Hora, signore del tempo che desidera armonia e riconciliazione tra gli uomini.

#### TRAMA

1 - In un paese la vita scorre tranquilla, i bambini giocano spensierati mentre Beppo, lo spazzino, se la prende comoda mentre pulisce la strada.

2 - Ecco arrivare Momo una bambina misteriosa, nascosta in un cappotto di due taglie più grande, nessuno sa come mai sia arrivata lì ...

3 - La piccola fa subito amicizia con gli altri bambini,

4 - in particolare con Gigi che le racconta la storia della sultana Momosan.

5 - Grazie ai suoi nuovi amici, Momo trova accogliente dimora tra le rovine di un vecchio anfiteatro.

6 - Momo è un bambina "magica", capace di danzare di notte fra le stelle sotto gli occhi dell'inseparabile tartaruga Cassiopea.

7 - Ma un'ombra oscura incombe sul paese ... I Signori Grigi, una banda di diabolici esseri che vivono fumando il tempo degli uomini, progettano di impadronirsi della città, il loro motto è "Chi ha tempo non perda tempo".

8 - Il loro vicepresidente va dal barbiere Osvaldo Fusi per convincerlo a risparmiare il suo tempo e a depositarlo nella loro banca. Egli gli fa credere che, lavorando freneticamente per 24 ore al giorno, senza più badare agli amici, all'amore e ai genitori otterrà un capitale che gli permetterà di vivere serenamente la propria vecchiaia.

9 - In un batter d'occhio Osvaldo diventa un uomo arido, scortese, con l'unico scopo di risparmiare più tempo possibile.

10 - Un altro Signore Grigio viene mandato da Momo per convincerla ad adottare una bambola bella, moderna e super accessoriata, B.B.Girl, ma la bambina non riesce a volerle bene. Il Signore Grigio prende coscienza della sua cattiveria, la sua pelle da grigia diviene rosa, si sta umanizzando.

11 - Il Presidente lo condanna alla eliminazione. Ora bisogna neutralizzare Momo.

12 - Ma la bambina è scomparsa dall'anfiteatro, Beppo avverte la polizia ma non viene ascoltato.

13 - I Signori Grigi setacciano la città senza riuscire a prendere la bambina che vola magicamente nell'aria.

14 - Momo arriva nel regno del Tempo dove la accoglie Mastro Hora, l'anziano amministratore del Tempo, l'unico in grado di aiutarla. La bambina è una minaccia per i Signori Grigi perchè è capace di pensare con il cuore: e per proteggerla Mastro Hora le aveva mandato la tartaruga Cassiopea, sua fedele assistente capace di illuminarsi per mostrare segnali e prevedere il futuro.

15 - Nel frattempo i Signori Grigi mettono a punto un piano diabolico: rubare tutto il tempo degli amici di Momo in modo che la piccola non saprà più con chi passare il suo.

16 - Mastro Hora spiega a Momo che ogni uomo deve essere libero di decidere cosa fare del proprio tempo.

17 - Ogni ora, ogni minuto, ogni secondo può essere il più bello della nostra vita, tutto dipende da come viene vissuto. Mastro Hora fa addormentare Momo.

18 - Intanto sulla Terra i Signori Grigi portano a compimento il loro piano: Beppo è rinchiuso in manicomio perchè nessuno crede ai suoi racconti, Gigi viene fatto diventare un venditore di giocattoli in tv.

19 – Poco dopo però, Beppo viene liberato in cambio della promessa di risparmiare tempo.

20 – Momo torna sulla terra e ritrova i suoi vecchi amici profondamente cambiati: giocano tutti con le B.B.Girl, Gigi è diventato un divo della tv, nessuno ha più tempo per lei.

21 – Momo resta sola con Cassiopea.

22 – Ora tocca a lei agire: deve neutralizzare le scorte di sigari dei Signori Grigi perchè esse contengono il tempo rubato agli uomini, poi dovrà liberare tutte le ore rubate agli uomini chiuse in un deposito.

23 – Mastro Hora ferma il tempo per un'ora. Momo agisce con coraggio e assolve il suo compito.

24 – Il tempo riprende a scorrere, i bambini tornano a giocare, i fiori rinascono sul prato della vita, Momo festeggia con i suoi amici e con Gigi.

### **ORGANIZZAZIONE**

Il GREST avrà la durata di tre settimane, dal 26 giugno al 16 luglio, e si concluderà con la serata del sabato nella quale i ragazzi presenteranno ai genitori alcuni lavori preparati durante le tre settimane.

I ragazzi dall'ultimo anno della scuola materna al primo anno della scuola media sono divisi in otto squadre, contraddistinte ciascuna da un colore diverso del foulard.

Per una migliore gestione del gruppo, le squadre saranno formate o da bambini di età compresa tra l'ultimo anno della scuola materna e la terza elementare o da ragazzi che frequentano dalla quarta elementare alla prima media.

Ogni squadra è affidata a due o tre giovani animatori.

Alcuni laboratori sono gestiti da un gruppo di genitori particolarmente abili in alcune attività manuali.

A conclusione di ogni giornata gli animatori si incontrano per un breve momento di verifica della giornata e di preparazione del materiale di lavoro per la giornata successiva.

### ***ISCRITTI:***

- *animatori:*
- *ragazzi dai 5 agli 11 anni:*
- *ragazzi dai 12 ai 15 anni:*

## CALENDARIO DELLE TRE SETTIMANE

| DATA    | TEMA   | ATTIVITÀ   |
|---------|--|--|
| Dom 26  | Mandato agli animatori durante la S.Messa delle ore 10,30      |  |
| Lun 27  | Tempo dell'accoglienza   | Gioco a stand per la formazione delle squadre.<br>Scelta del nome della squadra, costruzione della bandiera e preparazione di un motto, personalizzazione dei foulard.<br>Presentazione dei personaggi della storia. |
| Ma 28   | Tempo dell'amicizia  | "Per essere amico devo ...": brainstorming e disegno palloncini. Preparazione intervista   |
| Me 29   | Tempo della gratuità   | Intervista associazioni di volontariato  |
| Giov 30 | Gita: Abbazia di Chiaravalle della Colomba - Grazzano Visconti |  |
| Ven 1   | Tempo della giornata   | Orologio della giornata<br>POMERIGGIO: caccia al tesoro  |
| Sab 2   | Giornata di formazione per gli animatori                       |  |
| Lun 4   | Tempo della fiducia  | Disegni con i gessi sulla strada   |
| Ma 5    | Grest insieme (Bornato, Cazzago, Calino)                       |  |
| Me 6    | Gita: Parco acquatico "La Quiete"                              |  |
| Giov 7  | Tempo del passato  | Preparazione della visita della Pieve<br>POMERIGGIO: visita agli scavi della Pieve   |
| Ven 8   | Giornata di spiritualità:<br>La creazione                      | Filmato - Striscia del tempo<br>Confessioni  |
| Lun 11  | Tempo della pazienza e del silenzio                            | Visione cartone animato "Momo"<br>Incontro con la suora missionaria  |
| Ma 12   | Tempo del coraggio   | Gioco dell'oca coraggiosa  |
| Me 13   | Gita: Lago d'I dro   |  |
| Giov 14 | Tempo della festa  | Invito per la serata finale: origami   |
| Ven 15  | Preparazione per la serata finale                              |  |
| Sab 16  | Serata finale  |  |

## ORARIO DELLA GIORNATA

### MATTINO

- 9,00 – preghiera in chiesa
- 9,30 – inno e presentazione della storia (recita animatori)
- 10,00 – lavori di gruppo nelle aule
- 11,00 – ritrovo in polivalente - primo gioco a tema del giorno
- 11,30 – bans, inno
- 11,45 – saluto

### POMERIGGIO

- 14,30 – in polivalente inno
- 14,45 – laboratori
- 16,00 – secondo e terzo gioco
- 16,30 – in polivalente per la merenda
- 16,45 – quarto gioco
- 17,15 – bans, inno, preghiera
- 17,30 - saluto

## ORGANIZZAZIONE GIOCHI

Ogni giorno vengono proposti quattro giochi nei quali si scontrano le squadre a due a due (6/8 e 9/11).

Un gioco si svolge il mattino e tre si svolgono il pomeriggio.

Il gioco del mattino è legato al tema della giornata.

Lo svolgimento dei giochi permette di costruire una classifica. I punti possono essere conquistati non solo con i giochi, ma anche con alcuni lavori di gruppo e con il comportamento corretto della squadra.

Venerdì 1 luglio nel pomeriggio: caccia al tesoro

Martedì 5 luglio: grest insieme (Bornato, Calino, Cazzago)

Giovedì 7 luglio nel pomeriggio: visita agli scavi della Pieve

## LABORATORI

Dalle ore 14,45 alle ore 16,00.

I laboratori vengono attivati solo la prima e seconda settimana, perché nella terza settimana si prepara la serata finale.

Ogni laboratorio si svolge per tre pomeriggi alla settimana. Ogni settimana i bambini cambiano laboratorio.

Non più di 12 bambini per laboratorio.

| <b>LABORATORIO</b>   | <b>ATTIVITA'</b>                              | <b>ANIMATORI</b>                                      |
|--|---|---|
| Cucina (9-11 anni)   | Preparazione di semplici ricette              | <i>Patrizia, Rebecca, Giada Z.</i>                    |
| Cucina (6-8 anni)  | Preparazione di semplici ricette              | <i>Nadia Mometti, Raffaella, Clara, Marta, Monica</i> |
| Fiori di perline   | Preparazione di mazzetti di fiori con perline | <i>Donatella, Martina, Cristina, Laura</i>            |
| Laboratorio sportivo (1 <sup>^</sup> , 2 <sup>^</sup> , 3 <sup>^</sup> ) | Pallavolo, biliardino, pingpong, calcio       | Paolo, Thomas   |
| Magliette  | Si realizzano disegni su magliette            | Sara, Nicole, Francesca, Ylenia M, Chiara L           |
| Art attack   | Il galletto promemoria                        | <i>Sabrina, Barbara, Daniela, Katia, Ilenia</i>       |
| Trafofo  | Realizzazione di una sveglia di compensato    | <i>Antonio, Alberto, Stefano, Matteo</i>              |
| Spazio compiti   | Aiuto nello svolgimento dei compiti           | Alberto M, Giada A, Valentina, Ilaria                 |
| Giardinaggio   | Decorazione di vasetti e semine               | <i>Diego, Chiara, Maria Camilla</i>                   |

Giorni di laboratorio: lunedì 27, martedì 28, mercoledì 29  
venerdì 1, lunedì 4, venerdì 8

## GIOCO PER LA FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Si svolge il primo giorno dalle ore 9,30 alle ore 10,30

Sulla scacchiera vengono sparsi i foglietti con scritto su un lato il nome di ogni bambino e sull'altro lato l'ordine con cui devono eseguire i sei giochi a stand.

Al termine di ogni gioco l'animatore responsabile dello stand fa un timbro sul foglietto, accanto al nome del gioco eseguito.

Allo stand dell'ultimo gioco eseguito dal bambino l'animatore consegnerà il foulard del colore della squadra di appartenenza.

Una volta radunata tutta la squadra al proprio stand, si pensa al nome della squadra, al motto e si disegna la propria bandiera.

Gli otto giochi a stand sono legati al tema del tempo.

| <b>gioco</b>          | <b>svolgimento</b>   | <b>Materiale</b>                              | <b>colore animatori</b>                                |
|-----------------------|--|---|--|
| Salta la corda        | Per 10 secondi saltare la corda fatta ruotare dagli animatori                | Corda   | GIALLO: Paolo, Cristina, Andrea (9-11)                 |
| Rompi l'orologio      | Con una pallina centrare un orologio incollato su una lattina come bersaglio | Pallina, orologi di carta, lattine            | ROSSO: Chiara L., Ylenia, Rebecca (6-8)                |
| Pesca gli orologi     | Con una canna da pesca calamitata, pescare 2 orologi di carta con graffetta  | Canne da pesca orologi di carta con graffetta | VERDE: Monica, Marta, Daniela, Matteo (6-8)            |
| Le stagioni           | Pescare un bigliettino con una stagione e fare un disegno di quella stagione | Fogli stagioni e fogli per disegnare          | AZZURRO: Stefano, Alberto S. (6-8)                     |
| Il tempo che si ferma | I bambini si muovono e quando si ferma il suono devono restare immobili      | Radio e cd                                    | ARANCIO: Piera, Camilla, Alberto M., Nicole (9-11)     |
| Corsa a tempo         | Due bambini si sfidano in una corsa a tempo                                  | Cronometro                                    | LILLA: Katia, Ilenia, Thomas, Valentina, Giada. (9-11) |
| Trova l'orologio      | In una scatola piena di palline di carta e oggetti vari, trovare un orologio | Scatola, palline di carta, oggetti e orologio | FUXIA: Sara, Francesca, Laura F. (9-11)                |
| Il campanile          | Centrare l'orologio del campanile con una pallina                            | Pallina, campanile                            | BIANCO: Chiara M., Clara, Maria Camilla (6-8)          |

A conclusione del gioco si formeranno otto squadre: quattro composte da bambini dall'ultimo anno della materna alla terza elementare (6-8) e quattro formate da bambini dalla quarta elementare alla prima media (9-11).